

IMPLEMENTASI EFEK FOOTPRINTS PADA PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN AIDS

Nabilla Niken Ryskidiar Agusta, Hestiasari Rante, Setiawardhana

Prodi Teknologi Multimedia dan Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi,

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya

Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011

Email : nabilla.ryskidiar@yahoo.com

Abstrak — Dalam proyek akhir ini akan dibuat sebuah iklan layanan masyarakat mengenai HIV/AIDS yang khususnya ditujukan untuk remaja berumur 15 – 24 tahun. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa iklan ini ditujukan untuk para orang tua yang diharapkan akan memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai HIV / AIDS. Dalam iklan ini ada empat sesi. Sesi pertama adalah saat seorang remaja baru mengenal pergaulan bebas. Sesi kedua adalah menceritakan bagaimana remaja tersebut mulai tertarik dengan pergaulan bebas tersebut. Sesi ketiga adalah menceritakan seorang remaja yang mulai mencoba menikmati seks bebas, narkoba, dan lain-lain. Dan pada sesi terakhir akan di tunjukkan bahwa mereka akan merasakan akibat dari perbuatan mereka. *Software* yang digunakan untuk *editing* video adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*, untuk menambahkan animasi 2D (berupa grafik) adalah *Adobe Flash*.

Dalam proyek akhir ini akan dititik beratkan pada pemberian efek *footprints* yang dilakukan dengan *software Adobe After Effect*. *Footprints* sendiri adalah gambar yang ditinggalkan oleh orang berjalan. *Footprints* ini muncul saat seseorang telah menapakkan kakinya di aspal trotoar. Tujuan penggunaan efek *footprints* ini adalah untuk menunjukkan arah dari pergaulan yang tidak benar.

Dengan dibuatnya proyek akhir ini, diharapkan dapat mengingatkan para remaja Indonesia agar tidak terbuai dengan kesenangan sesaat yang akan mencelakakan bagi dirinya sendiri. Jangan hanya karena gengsi dan di anggap tidak gaul sehingga remaja indonesia melakukan seks bebas dan berganti-ganti pasangan tanpa ada ikatan pernikahan.

Kata kunci : HIV / AIDS, iklan layanan masyarakat, *footprints*

1. PENDAHULUAN

Penyebaran virus HIV/AIDS di Jawa Timur khususnya Surabaya, saat ini sangat meprihatinkan. Dari data terakhir pada tahun 2009 lalu didapat bahwa jumlah penderita AIDS di Jawa Timur mencapai 3.234 orang. Padahal pada tahun tahun 2008 lalu, jumlahnya masih 3.030 orang, sehingga ada kenaikan 204 orang dalam setahun. Jumlah penderita HIV/AIDS terbanyak adalah remaja berusia 20 - 29 tahun dengan prosentase 50,82%. Dari tingginya temuan kasus AIDS pada usia produktif dapat menunjukkan bahwa penderita AIDS telah tertular virus HIV semenjak remaja.

Saat ini *multimedia broadcasting* sudah berkembang sangat pesat. Hal itu dapat memberikan berbagai manfaat yang dapat dinikmati oleh banyak orang. Tetapi disamping itu, masih ada banyak hal yang perlu diperhatikan agar perkembangan itu tidak merugikan orang lain dan tidak mendatangkan pengaruh buruk terhadap kehidupan orang lain. Salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam perkembangan *multimedia broadcasting* adalah media, yang khususnya televisi.

Oleh karena itu pada proyek akhir ini akan dibuat sebuah iklan layanan masyarakat tentang HIV/AIDS yang menggabungkan animasi 2D dan *real* video. Dalam iklan

layanan masyarakat ini akan diberikan teknik *editing* yang tepat dalam menggabungkan *real* video dengan efek *footprints* yang ditinggalkan oleh pejalan kaki dalam *real* video tersebut. Selain itu, iklan layanan masyarakat ini akan diberikan animasi 2D berupa grafik yang bergerak.

2. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang akan diselesaikan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara mengambil gambar yang benar agar sesuai dengan *story boarding* yang dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini.
2. Bagaimana membuat grafik animasi 2D dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini.
3. Bagaimana cara membuat efek *footprints* yang akan di implementasikan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini.
4. Bagaimana cara untuk menambahkan efek *footprints* dengan *real* video dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini.

3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan pada penulisan Proyek Akhir ini adalah :

1. *Story board* dibuat secara sederhana yang mengacu pada skenario yang telah dibuat.
2. Pengambilan gambar tidak memfokuskan pada teknik *lighting*.
3. Grafik animasi 2D dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash*.
4. Membuat efek *footprints* dengan menggunakan *Adobe After Effects*.
5. Menambahkan efek *footprints* dengan *real video* dilakukan dengan menggunakan *Adobe After Effects*.
6. Penggabungan beberapa *scene* dalam iklan layanan masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro*.
7. Audio yang diberikan dalam iklan layanan masyarakat ini adalah audio yang sudah ada.

4. TUJUAN

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Membuat iklan layanan masyarakat yang menggabungkan *real video* dengan grafik animasi 2D.
2. Membuat efek *footprints* yang digunakan dalam iklan layanan masyarakat pencegahan AIDS.
3. Menggabungkan efek *footprints* dengan *real video* agar iklan layanan masyarakat ini terlihat lebih menarik.

5. DASAR TEORI

5.1 Teori Efek Footprints

Footprints adalah tayangan atau gambar yang ditinggalkan oleh orang berjalan. *Hoofprints* dan *pawprints* adalah yang ditinggalkan oleh hewan dengan kuku atau cakar bukan kaki, sementara "*shoeprints*" adalah istilah khusus untuk cetakan yang dibuat oleh sepatu. Mereka dapat berupa lekukan di tanah atau sesuatu yang ditempatkan ke permukaan yang ditempelkan ke bagian bawah kaki. Sebuah "*trackway*" adalah set jejak kaki di tanah yang lunak ditinggalkan oleh bentuk kehidupan; trek hewan adalah jejak kaki, *hoofprints*, atau *pawprints* binatang.

Jejak kaki dapat diikuti ketika pelacakan selama berburu atau dapat memberikan bukti kegiatan. Beberapa jejak kaki tetap tidak dapat dijelaskan, beberapa yang terkenal dengan cerita-cerita dari mitologi dan legenda. Lainnya telah memberikan bukti kehidupan prasejarah dan perilaku.

Cetak yang ditinggalkan di TKP dapat memberikan bukti-bukti penting untuk pelaku kejahatan. Sepatu memiliki banyak cetakan yang berbeda berdasarkan pada desain tunggal dan memakai yang telah menerima - ini dapat membantu untuk mengidentifikasi tersangka. Foto atau coran jejak kaki dapat diambil untuk menemukan dan menganalisa jejak kaki dan *shoeprints* yang merupakan bagian spesialis ilmu forensik.

5.2 Teori Adobe Flash

Dari sebuah website, didapat bahwa *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan biasanya berbentuk *.swf dan dapat diputar dengan aplikasi *website* manapun yang telah dipasang dengan *Adobe Flash Player*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang di *design* khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standart *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi *bitmap* yang sangat menarik. *Adobe Flash* di *design* dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Adobe Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu, *Adobe Flash* juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website*, tombol animasi, *banner*, *menu interactive*, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya. Dalam *Adobe Flash* terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

a. Teknik Masking

Masking adalah salah satu jalan untuk mengontrol dari konten yang ingin ditampilkan. Misalnya, dapat membuat *circular mask* dan mengijinkan penonton hanya melihat melalui *circular area*, jadi *user* dapat melihat melalui *keyhole* atau efek lampu sorot. Di *Adobe Flash*, *user* dapat membuat *masking* pada satu *layer* dan kontennya disembunyikan di *layer* bawahnya.

Masking dapat dibuat animasi, dan konten yang akan di berikan *masking* juga dapat berbentuk animasi. Jadi, *circular mask* dapat menjadi lebih besar untuk menampilkan konten yang lebih banyak lagi, atau konten dapat di *scroll* di bawah *mask* seperti melihat pemandangan melalui jendela kereta api.

b. Animasi Typography

Typography atau bisa disebut dengan tipografi adalah seni dan teknik mengatur jenis, dan kadang-kadang bisa disebut dengan *typeglyphs*. *Typeglyphs* dimodifikasi dan menggunakan berbagai teknik ilustrasi. Pengaturan jenisnya melinatkan pemilihan tipografi, ukuran titik, panjang baris, spasi antar baris, dan lain-lain.

5.3 Teori Adobe Premiere Pro

a. Proses Import dan Trimming

Biasanya setelah mengatur setting project dan melakukan *capture* pada permulaan *project* maka langkah-langkah selanjutnya adalah :

- Mengimpor *clip*
- Melakukan pemilihan *scene* (proses *trimming*)
- Menyusun *clip* ke dalam *Timeline Window*

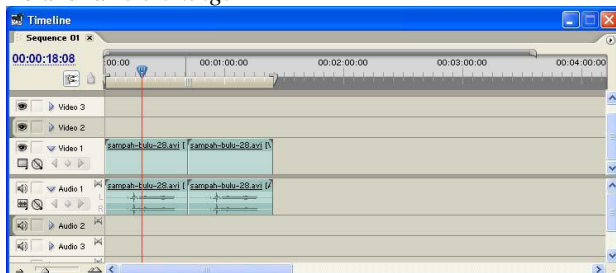
- Memberikan Transisi
- Memberikan Efek Video
- Melakukan Transparansi
- Melakukan Animasi
- Memberi Title
- Mengekspor Movie

Biasanya, file-file hasil *capture* dan clip hasil *import* masih merupakan potongan-potongan kasar yang masih harus dilakukan pemilihan atau penyortiran final. Salah satunya adalah dilakukan proses *Trimming*. Pada dasarnya proses *Trimming* adalah menentukan *In Point* dan *Out Point* pada clip.



Gambar 1. Prinsip dasar *Trimming*

Setelah *clip-clip* yang akan dipakai diimpor, maka langkah selanjutnya adalah menyusun *clip-clip* tersebut kedalam *Timeline*. Editor dapat secara langsung melakukan *drag and drop* pada *clip-clip* yang ada di dalam *Project Window* ke dalam *Timeline Window* apabila *clip-clip* tersebut tidak membutuhkan proses *trimming*. Begitu pula *clip* yang telah mengalami *trimming*, dapat langsung melakukan *drag and drop* video yang tampil pada *Source Monitor Window* setelah melakukan *trimming*.

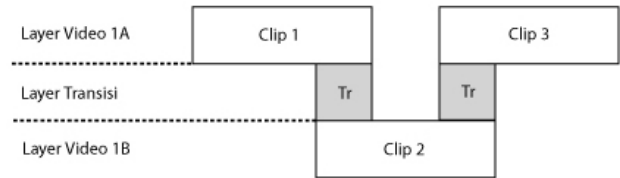


Gambar 2. Penyusunan *Clip* di dalam *Timeline Window*

b. Memberikan Transisi

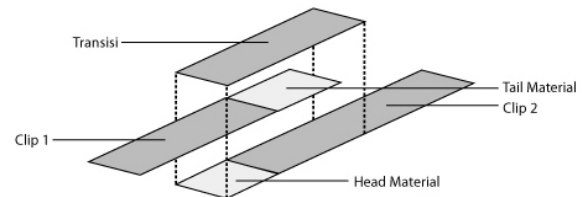
Metode pemberian transisi pada *clip* disesuaikan dengan *workspace* yang dipakai dalam *project*, terdapat dua macam *workspace editing* dalam *Adobe Premiere*, pada versi 5 dan 6 masih menyertakan kedua model yaitu *A/B Editing* dan *Single Track Editing* sedangkan pada versi *Pro* atau 7 *workspace A/B Editing* telah dihilangkan dan hanya menggunakan satu macam *workspace* yaitu *Single Track Editing*.

a. *Workspace A/B Editing*



Gambar 3. Metode transisi pada *workspace A/B Editing*

b. *Workspace Single Track Editing*



Gambar 4. Metode transisi pada *Single Track Editing*

c. Bermain dengan Durasi

Mungkin suatu saat editor membutuhkan adegan lambat dan adegan yang dipercepat untuk memenuhi tuntutan cerita.

- *Slow Motion*
- *Fast Motion*
- *Freeze Frame*
- *Reverse Motion*

5.4 Teori Adobe After Effects

5.4.1 Membuat Gambar *Footprints*

a. *Transform*

Mentransformasikan mengubah ukuran, *shape*, atau posisi dari sebuah gambar adalah sesuatu yang sering dilakukan pada *digital compositing*.

b. *Pivot Point*

Pivot point adalah titik pusat yang digunakan untuk mentransformasikan keseluruhan dari sebuah objek. Beberapa orang menyebutnya dengan *center*, sumbu putar, dan titik *anchor*.

5.4.2 Teknik *Masking*

a. *Key, Matte, Alpha, Mask*

Key, *matte*, *alpha*, dan *mask* merupakan istilah penting yang biasa digunakan untuk membuat teknik *masking*.

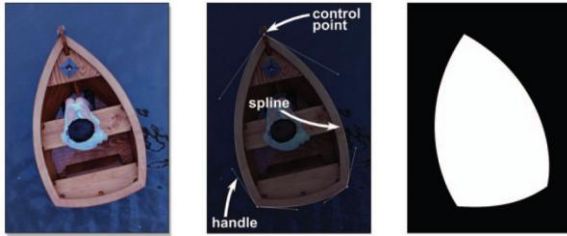
b. Membuat *Mask*

Jika untuk metode manual adalah biasanya menggambar *shape* yang akan digunakan sebagai *masking* dengan tangan. Menggambar *masking* dengan

tangan mungkin dilakukan dengan dua cara yang berbeda, satu menggunakan splines dan sebuah titik kontrol untuk menentukan tepi luar dari *masking*, dan yang lainnya adalah langsung memberikan warna pada masking tersebut. Berikut ini adalah beberapa metode alternatif untuk membuat *masking* dengan masing-masing kelebihan dan kekurangannya.

- **Menggambar Shape**

Cara yang bisa dilakukan dalam membuat *masker* adalah dengan menggambar bentuk *masker* secara manual yang biasanya disebut dengan menggambar *shape*.



Gambar 5. Target object, spline-based shape, resulting mask

- **Combo Mask**

Biasanya upaya untuk membuat *masker* dengan satu metode akan terpenuhi, tetapi hanya beberapa bagian yang sukses. Solusinya adalah dengan membuat beberapa *masker* dan menggabungkannya.

5.5 Editing

Salah satu proses yang paling penting adalah pemotongan dan penggabungan dari video-video atau gambar-gambar yang telah di ambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memilih video atau gambar mana saja yang layak digunakan dalam pembuatan iklan. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects*. *Editing* utama pada pembuatan iklan ini adalah efek *footprints*.

6. METODOLOGI DAN PERENCANAAN

6.1 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini terdiri dari *hardware* dan *software*. Dimana *hardware* berhubungan dengan proses *shooting* dan *software* berhubungan dengan proses pembuatan animasi dan proses *editing*.

6.2 Cara kerja

Cara kerja dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi tahap persiapan, tahap produksi dan dan tahap akhir. Mulai dari penentuan ide, observasi, pembuatan skenario, pembuatan *storyboard*, pengambilan gambar, pemberian grafik animasi 2D, pembuatan *footprints*, hingga pemberian teknik *masking* untuk video. Berikut

ini tahapan-tahapan dalam menyelesaikan proyek akhir ini:



Gambar 6. Blog diagram tahap penyelesaian proyek akhir

6.2.1 Skenario

Skenario merupakan bentuk tertulis dari keseluruhan iklan layanan masyarakat yang akan dibuat. Skenario ini dibuat berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Skenario berisi sinopsis, dan adegan apa saja yang akan dimainkan oleh aktor.

6.2.2 Storyboard

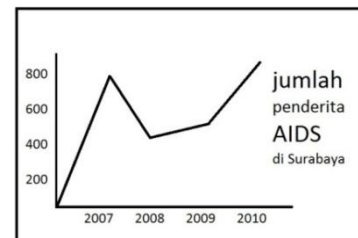
Story board merupakan sketsa dari momentum kunci aktivitas yang akan diperankan oleh aktor dalam iklan layanan masyarakat ini, yang dapat disamakan dengan *comic-strip*. *Story board* ini mengacu pada observasi dan skenario yang telah dibuat.

6.2.3 Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar atau biasa disebut dengan *shooting* merupakan salah satu hal yang paling penting dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Pengambilan gambar harus sesuai dengan *story board* yang telah dibuat. Untuk pembuatan iklan ini akan dilakukan di sebuah trotoar atau *pedestrian* yang mengambil latar belakang patung Surabaya.

6.2.4 Pemberian Animasi

Pemberian grafik animasi 2D yang mengacu pada *story board*, dan data dari observasi yang telah dilakukan. Pembuatan grafik animasi 2D ini menggunakan *software Adobe Flash*.



Gambar 7. Storyboard grafik animasi 2d

Grafik ini menunjukkan jumlah penderita AIDS yang ada di Surabaya. Grafik yang dibuat berjalan ini juga terdapat animasi *typography* atau teks berjalan yang bertuliskan “jumlah penderita AIDS di Surabaya” yang berada di layar paling kanan.

Pada pembuatan grafik animasi 2D menggunakan teknik *masking*, dimana garis yang dibuat seolah-olah berjalan menuju ke paling akhir. Dimulai dari koordinat (x,y) atau (0,0) menuju ke tahun 2007, dari tahun 2007 beralih ke tahun 2008, dan begitu seterusnya hingga tahun 2010.

6.2.5 Editing

Salah satu proses yang paling penting adalah pemotongan dan penggabungan dari video-video atau gambar-gambar yang telah di ambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memilih video atau gambar mana saja yang layak digunakan dalam pembuatan iklan. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects*. *Editing* utama pada pembuatan iklan ini adalah efek *footprints*.

6.3 Tempat dan Waktu

Penelitian untuk permintaan data jumlah penderita AIDS yang ada di Surabaya, terhitung sejak tahun 2007, 2008, 2009, dan 2010 ini dilakukan di Dinas Kesehatan Pemerintah Kota Surabaya di Jalan Jemursari No. 197 Surabaya.

Selain itu, proses *shooting* juga dilakukan pada depan patung Kota Surabaya dan sepanjang jalan trotoar atau pedestrian, yang terdapat di depan Kebun Binatang Surabaya. Adapun waktu pembuatan video iklan layanan masyarakat ini dibutuhkan waktu 4 bulan.

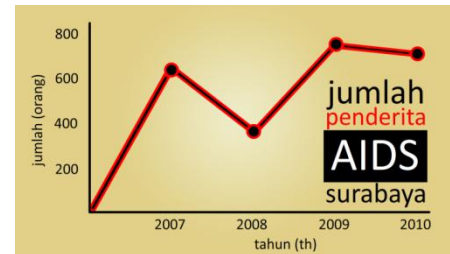
6.4 Metode yang Digunakan

Teknik yang digunakan dalam pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat pencegahan AIDS ini adalah proses *cutting* yang dilakukan pada *Adobe Premiere Pro*, pembuatan dan implementasi efek *footprints* dengan *real* video, yang dilakukan pada *Adobe After Effects*. Selain itu terdapat pembuatan *stock footage* yang dilakukan pada *Adobe After Effects* pada bagian penutup.

Untuk memberikan kesan agar video tidak terlihat monoton, diberikan pemotongan frame menggunakan teknik *masking* yang dilakukan pada *Adobe After Effects*.

7. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

7.1 Grafik Animasi 2D

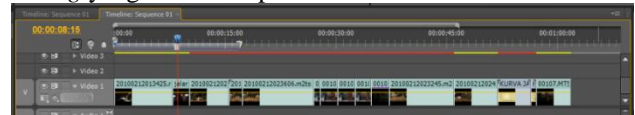


Gambar 8. Hasil Percobaan pembuatan kurva animasi 2D

Setelah *storyboard* dibuat, grafik animasi 2D dibuat di *Adobe Flash* dengan menggunakan *line tool*, *brush tool*, *oval tool* dan *rectangular tool*. Teknik yang digunakan untuk pembuatan grafik animasi 2D ini menggunakan teknik *masking* dan tipografi. Setelah dibuat grafik animasi 2D tersebut, animasi tersebut di-export dengan format *swf* untuk selanjutnya di-import ke *Adobe Premiere Pro*.

7.2 Proses Cutting

Langkah selanjutnya untuk menggabungkan file animasi dan real video adalah dengan proses *cutting* yang dilakukan pada *Adobe Premiere Pro*.

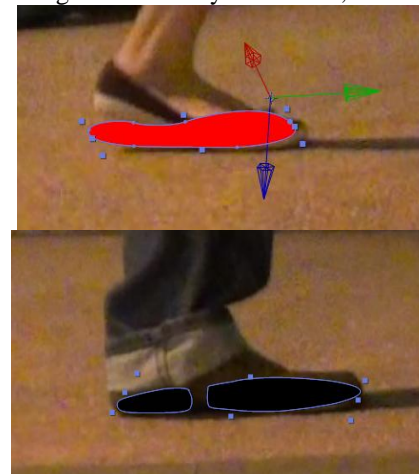


Gambar 9. Timeline setelah di edit pada Premiere

7.3 Pembuatan dan Implementasi Efek Footprints

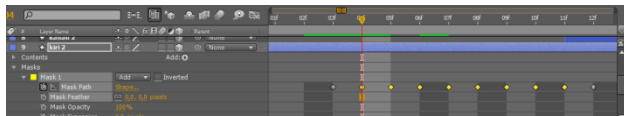
Setelah video digabungkan pada *Adobe Premiere Pro*, selanjutnya adalah menambahkan Efek *Footprints* pada real video dengan *Adobe After Effects*.

Pembuatan efek *footprints* menggunakan *pen tool*, yang dibentuk menyerupai bentuk jejak sepatu, yang masing-masing dibuat sebanyak dua kali, kanan dan kiri.



Gambar 10. Footprints pria dan wanita

Setelah *footprints* dibuat, langkah selanjutnya adalah memberikan teknik masking untuk masing-masing jejak sepatu, hingga menghasilkan timeline seperti di bawah ini.



Gambar 11. *Mask Path* pada *After Effects*

7.4 Pembuatan Footage

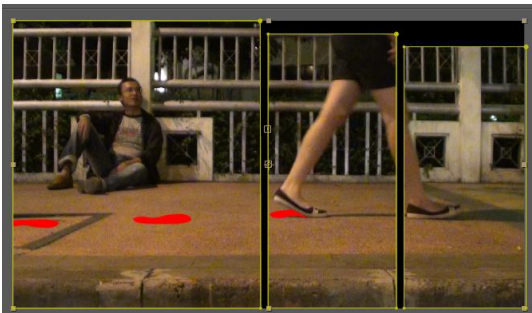
Stock Footage dibuat pada *Adobe After Effects* yang muncul saat akhir video. *Stock Footage* ini berisikan peringatan mengenai bahaya AIDS. Pembuatan *Stock Footage* ini menggunakan *Pen Tool*, *Rectangular Tool*, *Teknik Masking*.



Gambar 12. Hasil akhir untuk pembuatan *Footage*

7.5 Teknik Masking

Teknik *masking* ini dibuat menggunakan *Adobe After Effects*, yang bertujuan agar video tersebut tidak terlihat monoton.



Gambar 13. *Composition Panel* untuk teknik *masking*

8. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah :

1. Pembuatan *footprints* lebih efektif jika dibuat sendiri. Meskipun lebih sulit, tetapi untuk kedepannya, bentuk *footprints* bisa di *edit* sesuai dengan kebutuhan.
2. Efek *footprints* yang di tambahkan dengan *real* video, lebih baik digunakan teknik *masking*, agar keluarnya efek *footprints* terlihat lebih nyata.
3. Teknik *masking* digunakan agar video terlihat agar lebih menarik dan tidak monoton.

9. Daftar Pustaka

- [1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Footprint> ; diakses pada 12 Juni 2011.
- [2] NN. (2010). *Adobe Flash Profesional CS5*. Canada: Peachpit.
- [3] http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash ; diakses pada 15 januari 2011.
- [4] <http://en.wikipedia.org/wiki/Typography> ; diakses pada 05 Juli 2011.
- [5] NN. (2010). *Adobe Premiere Pro CS5*. Canada: Peachpit.
- [6] Gora, Winastwan. (2006) *Mengcapture Video dan Audio*.
- [7] Gora, Winastwan. (2006) *Proses Import dan Trimming*.
- [8] Gora, Winastwan. (2006) *Memberikan Transisi*.
- [9] NN. (2010). *Adobe After Effects CS5*. Canada: Peachpit.
- [10] www.unaids.org ; diakses pada 01 Juli 2011.
- [11] www.artikelhivaid.blogspot.com ; diakses pada 29 Juni 2011.
- [12] www.sayangiodha.110mb.com ; diakses pada 29 Juni 2011.
- [13] www.faktailmiah.com ; diakses pada 29 Juni 2011.
- [14] www.arsipberita.com; diakses pada 29 Juni 2011.
- [15] www.tempointeraktif.com ; diakses pada 29 Juni 2011.
- [16] www.dokter-herbal.com ; diakses pada 29 Juni 2011.